



Derechos de autor Francisco Jiménez Jiménez. Licencia Creative Commons 2012

Taller Tema 4. Tomando como referencia el tema 4 llevar a cabo un análisis estructural y funcional de 5 deportes (situaciones motrices), empleando para ello la siguiente ficha de análisis estructural y funcional:

ANÁLISIS ESTRUCTURAL				SITUACIONES MOTRICES	ANÁLISIS FUNCIONAL			
PROTAGONISTAS	ESPACIO	TIEMPO	OBJETOS		ROLES ESTRATÉGICOS	SUBROLES ESTRATÉGICOS	TÉCNICA	COMUNICACIÓN MOTRIZ
				1. OBJETIVO MOTOR:				
				2. OBJETIVO MOTOR:				
				3. OBJETIVO MOTOR:				
				4. OBJETIVO MOTOR:				
				5. OBJETIVO MOTOR:				



La ficha recoge los siguientes apartados: a) Un guión abreviado de los diversos indicadores de análisis que se puede considerar para el análisis de cada uno de los elementos estructurales (protagonistas, espacio, tiempo, objetos); y de los indicadores para el análisis funcional (roles, subroles o intenciones de juego, técnica, comunicación motriz); b) Un espacio específico donde recoger algunos rasgos de cada apartado (estructural y funcional) en cada deporte.

Para orientar este análisis, se aporta esta otra tabla, en la que se recogen de manera abreviada los diversos indicadores de análisis que se presentan en el tema 4.

ANÁLISIS ESTRUCTURAL		
OBJETOS	TIEMPO	
<ul style="list-style-type: none"> ◆ TIPOS DE OBJETOS: <ul style="list-style-type: none"> • MÓVIL • IMPLEMENTO • ARTEFACTO • MÁQUINA • ANIMAL 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ VARIABLES TEMPORALES <ul style="list-style-type: none"> • SINCRONÍA EXTERNA (REGLAS TEMPORALES) • DIACRONÍA INTERNA (RITMO DE JUEGO: UNIFORME/VARIABLE) 	
ESPACIO	PROTAGONISTAS	TIEMPO
<ul style="list-style-type: none"> ◆ SEGÚN LA INCERTIDUMBRE <ul style="list-style-type: none"> • ESPACIO INESTABLE (SALVAJE) • ESPACIO ESTABLE (STANDARIZADO) ◆ SEGÚN LA INTERACCIÓN <ul style="list-style-type: none"> • ESPACIO PSICOMOTOR • ESPACIO SOCIOMOTOR ◆ USO DEL ESPACIO <ul style="list-style-type: none"> • COMÚN • CONSECUTIVO • ALTERNATIVO <ul style="list-style-type: none"> ▽ CON ESPACIO SEPARADO ▽ CON ESPACIO NO SEPARADO • EXCLUSIVO 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ESPACIO SOCIOMOTOR <ul style="list-style-type: none"> • ESP. EN TANTO DISTANCIA A FRANQUEAR • ESP. COMPARTIMENTADO EN SUBESPACIOS • ESP. EN TANTO BLANCO A ALCANZAR <ul style="list-style-type: none"> ▽ BLANCO MATERIAL ▽ BLANCO HUMANO • DISTANCIA DE ENFRENTAMIENTO MOTOR <ul style="list-style-type: none"> ▽ DISTANCIA DE GUARDIA (DEP. DE COMBATE) ▽ DISTANCIA DE CARGA (DEP. DE COOP./OPOSC.) • ESPACIO INDIVIDUAL DE INTERACCIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ TIPO DE PARTICIPACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • EN SOLITARIO (DEP. PSICOMOTRICES = AUSENCIA DE INTERACCIÓN MOTRIZ) • EN INTERACCIÓN MOTRIZ CON OTROS (DEP. SOCIOMOTRICES: CON PRESENCIA/AUSENCIA DE COMPAÑERO/S, ADVERSARIO/S). ◆ FORMAS DE INTERVENCIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • SIMULTÁNEA • CONSECUTIVA • ALTERNATIVA
ANÁLISIS FUNCIONAL		
COMPORTAMIENTO ESTRATÉGICO	COMUNICACIÓN MOTRIZ	REDES DE COMUNICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> ◆ ROL/ES ESTRATÉGICO <ul style="list-style-type: none"> • SUBROLES ESTRATÉGICOS <ul style="list-style-type: none"> ▽ ACCIONES MOTRICES 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ COMUNICACIÓN PRÁXICA ESENCIAL <ul style="list-style-type: none"> • DIRECTA <ul style="list-style-type: none"> ▽ COMUNICACIÓN 	<ul style="list-style-type: none"> • REDES EXCLUSIVAS (Un jugador no puede ser simultáneamente compañero y adversario. Ejem: "La Rayuela")



Derechos de autor Francisco Jiménez Jiménez. Licencia Creative Commons 2012

<p>□ MODELOS TÉCNICOS</p>	<p>▽ CONTRACOMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none">• INDIRECTA <p>▽ GESTEMAS</p> <p>▽ PRAXEMAS</p>	<ul style="list-style-type: none">• REDES AMBIVALENTES (Los jugadores pueden actuar como compañeros y/o adversarios. Ejem. "las cuatro esquinas".• REDES ESTABLES (Las relaciones de cooperación y rivalidad no varían durante el desarrollo del juego)• REDES INESTABLES (Los protagonistas varían sus relaciones de cooperación o rivalidad durante el juego. Ejem. "Pelota cazdpra", "Marro"
---------------------------	---	---